

CTHULHU

La toile du destin

Ce document est une adaptation au système Detective/Gumshoe du scénario de Emmanuel Derosier, *La toile du destin*, parue dans le numéro 86 de *Casus Belli*. Le scénario original est disponible sur le site *Trouver Objet Caché*.



Ce scénario convient à des personnages, des joueurs et un MJ expérimentés.

Présentation

« (...) De nombreux prêtres et moines furent déclarés hérétiques et condamnés par la Sainte Inquisition. (...) Juan Francisco Garcia est né vers 1490 à Barcelone. Fils d'un haut dignitaire, il fut tout naturellement placé dans les rangs du clergé dès son plus jeune âge, et devint par la suite un éminent moine copiste. Parmi les livres auxquels il a accès, il découvre quelques œuvres interdites qu'il traduit dans le plus grand secret. Rapidement, il entame la pratique de la magie noire et sombre doucement dans la folie. Il n'échappe que de justesse à l'Inquisition et se réfugie au Brésil où on le retrouve vers 1517 lors d'un procès où il est accusé de sorcellerie. Une fois encore il réussira à s'enfuir. D'après certains écrits, il semble qu'il ait pris part à la conquête du Yucatan et du Guatemala sous les ordres d'Hernan Cortez entre 1519 et 1525 puis, guidé par la légende de l'El Dorado, qu'il ait

disparu dans la jungle (...).»

Extrait de J.-B. Graham, *Les grands hérétiques*, 1886.

Le 12 septembre 1906, l'expédition scientifique Cartrigh s'enfonce dans la jungle amazonienne, à la recherche d'une cité précolombienne. Un seul homme en reviendra, à moitié fou, serrant une statuette hideuse. Il mourra de ses blessures sur les berges de l'Amazone, dans les bras d'un marin. Pendant ce temps, au fin fond de la jungle, un peuple dément bannissait un prêtre sorcier et l'envoyait à la recherche de leur précieuse idole ; Juan Francisco Garcia avait 406 ans.

En Angleterre

Lord Steeve Livingston

Le 30 mars 1929, les investigateurs sont invités à dîner chez lord S. Livingston. Les raisons de cette invitation pourront être trouvées parmi les nombreuses activités de ce dernier. Âgé de 55 ans, lord Livingston est directeur du musée des Arts africains et primitifs, et c'est un éminent ethnologue et psychosociologue, matières qu'il enseigne à Cambridge. Il passe neuf mois sur douze à Londres, le reste de l'année, il est en voyage d'étude [**Anthropologie ou Niveau de Vie**].

Lord Livingston habite au 10 South Lambeth Road, non loin des berges de la Tamise et de Battersea Park, dans les quartiers chics du sud-ouest de Londres. Sa propriété est bordée d'un long mur percé d'une haute grille de fer qui est munie d'une antique sonnette. La maison est du plus pur style victorien. Les personnages sont accueillis par un majordome très inquiet : « Lord Livingston s'est enfermé dans la salle de collection au sous-sol et ne répond à aucun appel. Son fils est ici et nous attendons la police d'une minute à l'autre. » Après avoir descendu une volée de marches, les PJ se retrouvent face à une massive porte de chêne qui semble inébranlable. Isaïa Livingston est là, très inquiet lui aussi [**Empathie**]. Si les investigateurs ne

défoncent pas la porte, c'est la police (3 jeunes bobbies) qui s'en chargera. Mais ces policiers n'étant pas habilités à enquêter, ils appelleront Scotland Yard. Le temps que des inspecteurs arrivent, les PJ auront le temps de fouiner un peu. Des sculptures provenant d'Afrique, du Pacifique et d'Amérique sont exposées dans des vitrines au fond de la pièce. D'autres présentoirs, contre le mur gauche, présentent des peintures primitives faites sur pierre [**Anthropologie ou Archéologie**]. A droite se dresse une immense bibliothèque et, au centre, sur un magnifique tapis oriental trône une petite table d'ébène. Près d'elle, le corps de lord Livingston gît, sans vie. Il n'a aucune marque ou blessure apparente [**Recueil d'indices, Médecine ou Expertise Légale**], mais de par sa position (les deux mains autour du cou) et la crispation de son visage, il semble qu'il soit mort asphyxié [**Médecine ou Expertise Légale**]. Il y a de petites traces de boue verdâtre et malodorante sur le cadavre, et sur le tapis près de la table et de la bibliothèque [**Recueil d'indices**]. La clef de Livingston est bien enfoncée dans la serrure, à l'intérieur [**Recueil d'indices**]. On trouve des traces de frottement sur le sol, aux pieds de la bibliothèque, comme si elle avait été déplacée récemment. Elle cache un passage [**Recueil d'indices**].

Informations à recueillir

La pièce maîtresse de la collection a disparu : c'était une statuette en métal verdâtre représentant une espèce de grosse araignée avec un visage presque humain. Le socle était couvert d'inscriptions incompréhensibles. Elle était posée sur la petite table d'ébène [**Réconfort ou Niveau de vie en interrogeant Isaïa Livingston**]. Lord Livingston en avait fait des épreuves photographiques qui seront remises à la police, mais rien interdit aux PJ d'y jeter un oeil. Cette statuette est assurée pour 50 000£, une fortune. Peu de monde en connaissait l'existence jusqu'à ce qu'elle soit exposée au musée des Arts africains et primitifs, il y a trois mois, en même temps qu'une statuette similaire en provenance des États-Unis. Depuis, les offres d'achat n'ont

cessé d'affluer, mais lord Livingston ne voulait pas vendre [**Anthropologie**].

Isaïa Livingston : « Mon père a acquis cette statuette il y a une vingtaine d'années auprès d'un antiquaire à Manille. Il l'a fait expertiser : origine et métal inconnus ! Je crois qu'il avait fait quelques recherches à son sujet, mais je ne sais pas si elles ont abouti... Peut-être a-t-il conservé des documents dans son bureau. » [**Réconfort+1 ou Niveau de vie+1**]

Le majordome : « Je me suis absenté tout l'après-midi. Quand je suis rentré, vers 17h, lord Livingston était descendu. Il aimait beaucoup cette pièce. Il y trouvait le calme et le repos. Cela lui arrivait souvent d'y passer de longues heures. Vers 20h, quand Mr Isaïa est arrivé, il n'était toujours pas remonté. Nous sommes descendus le chercher et comme il ne répondait pas nous avons appelé la police. » [**Réconfort ou Niveau de vie**]

Le journal du 31 mars 1929. Il fait état du meurtre mystérieux d'un gardien de Battersea Park. Celui-ci a été égorgé dans la soirée du 30 mars, vers 19h15, alors qu'il effectuait sa ronde. Son corps était maculé d'une espèce de boue verdâtre et nauséabonde. Les investigateurs pourront difficilement passer à côté de cette nouvelle, les journaux à sensation en ont fait leur une.

Affaire classée ?

L'enquête s'arrêtera là car Scotland Yard conclut : « Lord S. Livingston est décédé de cause naturelle entre 16h et 19h45 le 30 mars 1929. Il semblerait qu'une statuette de valeur ait disparu. » L'inspecteur chargé de l'enquête est un novice, et faute de preuves et d'indices il classera l'affaire, même si les personnages lui font part de leurs découvertes. Isaïa Livingston, qui a certainement entendu parler de la perspicacité des investigateurs par son père, à moins qu'il ne s'en rende compte lui-même, leur demandera de continuer l'enquête. Il leur proposera 1000£ pour découvrir l'assassin et 2000£ pour ramener la statuette. Les frais seront payés dans la mesure du raisonnable, après présentation des factures et autorisation préalable pour tout achat d'un

montant supérieur à 100£. Il exige un rapport hebdomadaire sur la progression de l'enquête.

Dans le bureau de lord Livingston

Avec beaucoup de patience, on découvre deux articles de journaux et plusieurs lettres [**Recueil d'indices+1 ou Bibliothèque+1**]. Le premier article (extrait du Journal de Belém (Brésil) du 21 décembre 1890) fait mention de la découverte, sur les berges de l'Amazone, d'un membre de l'expédition Cartrigh, serrant dans ses bras une statuette arachnoïde. Il décéda peu après. Dans le second article, on apprend qu'une statuette similaire a été découverte en Floride. Elle représente une créature humanoïde à tête de seiche et porte, elle aussi, des hiéroglyphes inconnus. Elle a été saisie par les forces de l'ordre après enquête sur une secte satanique pratiquant le sacrifice humain (cf. la nouvelle : L'appel de Cthulhu, H.P. Lovecraft). Plusieurs lettres attestent d'une correspondance avec un musée de Miami au sujet des statuettes. On apprend que lord Livingston projetait de les exposer toutes les deux au musée des Arts africains et primitifs. Une série de lettres récentes émanent de collectionneurs désirant acquérir la statuette. Deux d'entre eux ont écrit plusieurs fois : sir Vincent Needham (10 Finsbury Pavement) et le comte Juan Francisco Garcia (Old Kent Road). Le premier est un vieil excentrique qui tiendra la jambe aux investigateurs durant des heures, le temps de raconter l'histoire de sa vie, jour par jour, sans omettre un seul détail. A part ça, il n'est pas dangereux. Pour le second voir « Sur la piste automobile ».

Le tunnel derrière la bibliothèque

Dans la demi-obscurité des premiers mètres, on découvre des traces de boue verdâtre démesurément longues. Les parois du tunnel suintent d'humidité et une puanteur inimaginable prend tout le monde à la gorge. Le sol n'a pas été travaillé à la main : la roche semble avoir fondu comme sous l'effet d'une chaleur intense [**Géologie**]. Conseil. Laissez planer un doute sur l'origine des traces et du reste. La plupart du temps les joueurs pensent que le meurtre a été

perpétré par un monstre venu des profondeurs, voire par la statuette. Seul un homme ayant un score en Athlétisme inférieur à 5 peut se déplacer debout dans la galerie basse et étroite. De plus, elle est très glissante et devient rapidement assez raide. Quiconque ne réussit pas un jet d'Athlétisme de difficulté 4 tombera en entraînant tous ceux qui se trouvent devant lui. La chute cause 1D6-3 point de dégâts. Quelques mètres plus bas la galerie débouche dans les égouts, où l'on patauge dans 30 cm d'eau et de boue fétides. On considère qu'un investigateur qui aurait reçu 2 ou 3 points de blessure a une plaie ouverte. Gare à l'infection ! Il est assez aisé de suivre le chemin du criminel : il a laissé des marques de craie blanche un peu partout, pour ne pas se perdre lui-même. Après un quart d'heure de marche, la piste mène dans un conduit plus étroit à l'intérieur duquel on ne peut se déplacer qu'à quatre pattes. A une centaine de mètres de là le boyau se déverse dans la Tamise, à côté de Battersea Park.

Sur la berge on découvre quelques traces de pas à moitié effacés par le vent, celles d'un homme chaussant au moins du 48. Les traces mènent derrière un bosquet, à une vingtaine de mètres de là, où on voit nettement des marques de pneus. Au niveau du bosquet, des traces de peinture noire sur un arbre affichent visiblement la marque d'un choc violent avec une automobile (comme en témoignent les traces de pneus). Par terre, dans les buissons, on trouve l'écusson d'une Hispano-Suiza [**Recueil d'indices+1 ou Connaissance de la nature+1**]. D'autres traces de pas, du même homme, conduisent une dizaine de mètres plus loin. Là, du sang semble avoir coulé à flots (c'est là que le gardien du parc a trouvé la mort) [**Recueil d'indices ou Connaissance de la nature**]. Apparemment, il n'y avait qu'un seul homme. Les traces de pneus mènent à la route. Si les PJ enquêtent sur les circonstances de la mort du gardien du parc, ils pourront se rendre sur les lieux du crime (après s'être renseignés sur son emplacement) et remonter la piste du tueur en sens inverse.

S'ils font une petite enquête de voisinage, ils auront peut-être la chance de rencontrer une brave petite vieille, miss Emma Thompson, qui a failli se faire renverser par une Hispano-Suiza

CTHULHU

La toile du destin

rouge et noire, qui sortait en trombe du parc le jour de la mort du gardien (elle n'a rien dit à la police car elle n'a pas entendu parler du meurtre) **[Flatterie ou Réconfort]**.

Sur la piste automobile

Hispano-Suiza est une marque de prestige, au même titre que Rolls-Royce, ce qui réduit considérablement le champ des recherches. Il existe un seul revendeur Hispano-Suiza à Londres. En utilisant **Jargon Policier ou Bureaucratie**, les investigateurs obtiennent les noms des propriétaires de la région.

Mme Edna Isinger (80 Land Street)

Vieille dame d'une soixantaine d'années, très riche, elle sera ravie d'accueillir les personnages (pour peu qu'ils soient polis). Elle leur offrira du thé, leur montrera les décorations de feu le général Isinger. Son Hispano est soigneusement remise au garage. Mme Isinger ne sort plus guère et sera désolée de voir ces invités partir si vite.

Le duc Nikolaï Pokrovsky (92 Harley Street)

Le duc est absent. Une enquête rapide auprès du voisinage révélera qu'il est parti en Russie il y a cinq mois.

Sir Sanford-Leeds (5 St. Tames Street)

Le majordome ouvre, « Je suis désolé, mais sir Sanford-Leeds a déjà remis sa modeste contribution au secours populaire » et referme la porte. Si les investigateurs insistent trop, il pourrait finir par appeler la police. Sir Sanford-Leeds n'a rien à voir dans cette histoire.

Le comte Juan Francisco Garcia (villa « Charles Quint » Old Kent Road) La villa se trouve à 20 km au sud-est de Londres. Les investigateurs arrivent devant une grande maison. Une Hispano-Suiza rouge et noire est garée devant, et il semble que l'aile avant droite soit abîmée. Le comte est servi par un homme à tout faire qui accueillera les PJ. Il existe deux façons d'intervenir : la douce et la forte. Si les investigateurs choisissent la manière douce ils pourront discuter avec Garcia. Il ne se montrera

pas très bavard, répondra à leurs questions, mais sans plus. Il leur laissera une désagréable impression. Si la manière forte est utilisée, il s'enfuira, peu importe comment. Il rejoindra Liverpool le plus rapidement possible et s'embarquera à bord d'un cargo en partance pour le Brésil. Conscient d'avoir laissé des preuves derrière lui, il ne se risquera pas sur l'Atlantique (voir plus loin).

Son majordome est complètement sous son emprise. Ses yeux sont vides comme s'il était fou ou absent de son propre corps **[Empathie]**. Il tuera pour protéger son maître. Note : Avant de quitter l'Angleterre Garcia pourrait prendre possession du cerveau de n'importe qui (de préférence quelqu'un de compétent en arme : un policier par exemple) et lui ordonner d'éliminer les investigateurs ou de lui ramener son livre (voir plus loin).

Dans la bibliothèque

Deux ouvrages et un nécessaire à écrire sont posés sur la table. La couverture de cuir du premier livre est dévorée par les moisissures et l'humidité. Les pages, elles aussi gorgées d'humidité, sont devenues presque illisibles, malgré les efforts répétés du propriétaire pour en sauver le contenu : certains passages ont été réécrits maintes fois, et la reliure souvent renforcée.

Mais l'ensemble est en très mauvais état et les deux tiers de l'ouvrage carrément illisibles. Il s'agit d'une traduction latine du *Necronomicon* (datant de 1512) du Grec Theodorus Philetas par un moine copiste espagnol : Juan Francisco Garcia. Le second livre, relié de cuir, est neuf. Ces pages sont vierges à l'exception des dix premières qui semblent avoir été recopiées du premier livre. A la neuvième page il y a un paragraphe traitant d'une espèce de dieu araignée portant le nom d'Atlach-Nacha. Il est dit qu'il finira de tisser sa toile avec la fin du monde, et que cette toile est bientôt terminée. Le texte est accompagné d'une illustration du dieu : cela ressemble beaucoup à la statuette **[Bibliothèque]**.

Dans la chambre

Un lit défait, une commode, une table de chevet. Tombés entre le lit et la table de chevet, on trouve un prospectus sur les croisières à destination de l'Amérique et une carte de Manaus. Le prospectus : la croisière pour Rio à bord de l'Atlantique a été soulignée, et l'escale de Recife est entourée. La carte : un pâté de maisons est entouré, le mot « Amazona » noté à côté. Dans un tiroir de la commode, on trouve une pile de photographies représentant Garcia (depuis qu'il a découvert la « magie » de la photo, ce mégalo se fait tirer le portrait chaque fois qu'il le peut) [**Recueil d'indices**].

L'histoire de Garcia

En 1526, Garcia, accompagné de quelques compagnons d'armes assoiffés d'or, s'enfonce dans la jungle amazonienne. Ils croisent par hasard le chemin des Ouapangas. Ses connaissances en magie noire lui évitent d'être massacré, et il parvient à s'imposer comme sorcier et à percer le secret de la vie éternelle. Il a 439 ans, mais n'en paraît pas plus de 40. Il est assez petit, très fin et a le regard noir et glacial. Il tire ses revenus d'une poignée d'énormes émeraudes ramenées du fond de sa jungle adoptive, et s'est autoproclamé comte. Il recherchait depuis vingt-trois ans la statuette que l'un des membres de l'expédition Cartrigh avait dérobée à son peuple. Elle avait été récupérée par le marin qui avait secouru le malheureux, lui l'avait ensuite perdue au jeu contre un autre marin, qui s'en était aussitôt débarrassé. Mais ce dernier périt en mer lors d'une tempête avant de pouvoir dire ce qu'il en avait fait, et la statuette ne réapparut qu'à l'occasion de l'exposition du musée.

Les renseignements sur Garcia

Des recherches auprès des bibliothèques ou des librairies pourront apporter certaines précisions : il y a très peu de chance qu'un bibliothécaire ait entendu parler de Garcia, mais tout dépend où l'on s'adresse (on a plus de chance dans une librairie spécialisée dans l'occulte ou les très vieux livres, à la bibliothèque d'une église catholique, chez un spécialiste de la religion au Moyen-âge, etc.). Avec de la chance on pourra

même avoir accès à une gravure de Garcia datant de 1516.

Au Brésil

Recife

Les investigateurs devraient maintenant être en mesure d'entreprendre un long voyage en direction de Manaus au Brésil. Le départ de l'Atlantique (L=240m; l=25m) est prévu pour le 5 avril 10h. Il suit le trajet Liverpool - New York - Recife - Rio. Le voyage durera quatorze jours (avec deux jours d'arrêt à New York.). Il y a 7500 miles environ. Le prix du billet 2e classe est de 420\$ et de 1260\$ en 1re. Recife est une ville portuaire active (exportation de café, coton, viande) qui commence à s'industrialiser. On peut y voir une église baroque (XVII-XVIIIe siècle), des maisons coloniales... Fondée par les Portugais en 1548, elle se développa sous l'influence des Hollandais qui l'occupèrent au XVIIe siècle. Ici tout le monde parle portugais et rares sont ceux qui parlent anglais. La monnaie est le cruzeiro : 1£=1\$=160C. Renseignements pris auprès de la population, le meilleur moyen de rejoindre Manaus est de prendre l'avion (fortement déconseillé vu l'état de l'unique appareil qui ne s'est pas encore écrasé), ou bien de rejoindre Belém et, de là, remonter l'Amazone en caboteur [**Histoire orale**]. Quel que soit le moyen utilisé, rendez cette partie du scénario la plus vivante possible (ambiance western, gauchos, haciendas, etc.).

Manaus

Situé sur le Rio Negro, près de son confluent avec l'Amazone, c'est un port fluvial et un centre de commerce qui abrite une manufacture de caoutchouc, des raffineries de pétrole, etc. A la fin du XIXe siècle, Manaus était la capitale du caoutchouc et on peut y trouver de nombreux monuments de style néocolonial, dont un vaste opéra [**Histoire ou Histoire orale**]. La ville est en effervescence : les colons européens se sont organisés en milice et font des incursions dans les quartiers pauvres. De nombreux jeunes gens ont mystérieusement disparu et les soupçons se

La toile du destin

sont portés sur les quartiers défavorisés, bien que ces familles comptent aussi leurs disparus **[Histoire orale ou Connaissance de la rue]**.

L'hôtel Amazona

C'est un hôtel crasseux qui jouxte une taverne à marins. Il est tenu par un homme tout aussi crasseux, d'une soixantaine d'années. Il mâche un énorme cigare éteint et pue l'alcool. Le prix d'une chambre est de 600C la nuit et par personne (100C en marchandant un peu). Pour 400C, il peut fournir une de ses filles (pour la nuit). Le bar fourmille de prostituées qui transportent pas mal de trucs : morpions, syphilis... Lorsque la secte de Atlach-Nacha était en activité, les propriétaires de cet hôtel étaient chargés de fournir des victimes pour les sacrifices, en échange de belles émeraudes. Garcia est repassé par là afin de relancer le circuit, arrêté depuis 1906. Le patron du bar et ses hommes ne sont pas membres du culte, ils ne participent au trafic que parce qu'ils sont payés, et les investigateurs pourraient bien être leurs prochaines cibles. Si les PJ arrivent à interroger un des hommes ou le patron, ils apprendront la petite histoire de l'établissement **[Histoire Orale, Intimidation ou Flatterie]** : que les captifs sont pris en charge par des inconnus portant une araignée tatouée sur la main gauche ; personne ne sait où ils sont emmenés, mais ils pensent que cela pourrait avoir un lien avec les Ouapangas (voir plus loin).

Enquête en ville

A la bibliothèque, à l'ambassade d'Angleterre, aux archives des journaux, on peut trouver la trace de l'expédition Cartrigh partie le 12 septembre 1890. Elle recherchait une légendaire citée précolombienne. Personne n'en est jamais revenu. Certaines rumeurs prétendent qu'elle se serait fait exterminer par la tribu des Ouapangas, un peuple cruel présent dans beaucoup de récits indigènes, mais dont il n'y a aucune preuve de l'existence **[Bibliothèque]**. D'après les divers documents retrouvés, les PJ pourront localiser approximativement la cité.

L'expédition

Le voyage jusqu'à la cité durera environ vingt-

trois jours (350 miles à travers la jungle). Il faudra remonter l'Amazone, puis le Purus (huit jours en pirogue). Quinze jours de marche à travers la jungle seront ensuite nécessaires pour faire les quelques 130 miles restant. Il sera nécessaire de recruter des porteurs et des guides. A partir du moment où le but de l'expédition sera connu, les investigateurs subiront les tentatives d'assassinat de la part des fanatiques du culte. C'est alors qu'interviendra Benjamin Ellias Toby Jefferson Davis Jr. (Ben pour les amis). Cet homme robuste d'une trentaine d'années a l'air très sympathique. Il porte un large chapeau, des gants et un impressionnant revolver. Il a entendu dire que les PJ voulaient monter une expédition et il se propose comme guide (en échange de la modique somme de 400£. On peut marchander). Il a participé à de nombreuses expéditions à caractère ethnologique et anthropologique et connaît quelques hommes sûrs. Si les personnages sont peu habitués à l'organisation de telles expéditions, il pourra s'en occuper, seul ou bien servir de conseiller technique pour le choix du matériel, des porteurs, etc. Derrière ce personnage d'une grande gentillesse se cache un homme cupide à l'extrême. Lui aussi a entendu parler de la cité et des légendes disant qu'elle regorge d'or et d'émeraudes. S'il apprend que la statuette a une quelconque valeur il pourrait décider de s'en emparer, même si pour cela il devait laisser ses nouveaux amis se faire massacrer.

La jungle est le royaume des insectes, des reptiles, des prédateurs. Les cinq derniers jours de marche se feront dans un environnement de plus en plus hostile. Les animaux disparaissent au profit des araignées, de plus en plus nombreuses, qui tissent des toiles immenses en travers du chemin. Tous les porteurs effrayés quitteront l'expédition. Seul Ben restera. Le dernier jour, la végétation luxuriante a laissé la place à des arbres sans vie parasités par les araignées et leurs toiles **[jet d'Equilibre Mentale de difficulté 4 / perte de 2 points si raté]**. Après quinze jours de marche dans la jungle, huit heures par jour à se frayer un chemin au coupe-coupe, les investigateurs devraient être épuisés (leur retirer 1 point en Santé pour simuler cet état).

La cité

Les PJ l'atteindront après trois ou quatre heures de marche dans un enfer de désolation. Ce n'est qu'un amas de ruines cyclopéennes à la géométrie indéfinissable, recouvert par la végétation fanée : des colonnes, des murs entiers sont au sol, enchevêtrés dans les racines d'arbres morts, où grouillent des milliers d'araignées de toutes tailles et de toutes espèces. Un seul bâtiment est encore debout. Le chemin y menant semble avoir été foulé par des milliards de pieds. Il conduit au village de la tribu des adorateurs d'Atlach-Nacha : les Ouapangas.

A) Le bâtiment. Il est vide, à part les araignées grouillant partout. Le mur du fond est percé par un large escalier qui semble s'enfoncer dans le sol.

B) L'éboulement (facultatif). Une partie du sol se dérobe sous les pieds des PJ. Ils se retrouvent plusieurs mètres sous la surface et il leur est impossible de remonter ; efficace pour les perdre un peu dans le dédale de galeries. Ils peuvent faire des rencontres : soit une veine d'émeraude, soit 1d6+4 araignées géantes les attaquent en deux groupes séparés, l'un par devant, l'autre par derrière et avec un temps de retard. Gardez à l'esprit que ces galeries sont très anciennes et qu'elles peuvent s'effondrer à tout moment surtout dans les tunnels latéraux.

C) La grande chambre de cérémonie. Ce vaste hall est le centre du rituel dédié à Atlach-Nacha. De larges marches taillées dans la roche partent du tunnel principal et mènent 30m plus bas. Le sol de la pièce (200x100m) est lui aussi taillé dans la roche et irrégulier. Le plafond, à 40m de haut, est soutenu par une douzaine de colonnes immenses sur lesquelles sont accrochés des porte-flambeaux. Il n'y a pas une seule araignée.

L'autel. On y accède par une passerelle taillée dans la pierre surplombant un gouffre. C'est un énorme bloc de rocher (2x1x1,5m) qui doit sa couleur sombre au sang séché qui le macule (Jet d'EM de difficulté 4 / perte de 2 points en cas d'échec). La statuette est posée dessus (elle est magique, et permet d'augmenter les chances de contacter Atlach-Nacha).

Le gouffre. La moitié de la salle est constituée

par un gouffre sans fond. Des espèces de cordes blanchâtres recouvertes d'une substance translucide et gluante plongent dans ses entrailles. Si un investigateur tombe dans le gouffre lancer 1d6 :

1-2 : il tombe sans espoir de rattrapage ;

3-6 : il est arrêté, 60 m plus bas, par la toile d'Atlach-Nacha. Il y est englué (jet d'Athlétisme de difficulté 8 pour s'en sortir). Atlach-Nacha finira par venir déguster ce petit-déjeuner si personne ne le sort de là.

La cérémonie

Les investigateurs vont assister à la première cérémonie d'invocation depuis quarante ans. Les Ouapangas arrivent jusqu'au temple en procession. Leurs corps nus sont décorés de dessins blancs. Certains ont des pieux et des sarbacanes, d'autres brandissent des torches. Ils ont tous une araignée tatouée sur la main gauche. Garcia est à leur tête. Il porte une ample tunique noire et un collier de mygales séchées. Sa coiffe est composée de deux énormes chélicères qui lui enserrant le visage. Il tient un lourd bâton surmonté d'un crâne humain (c'est un bâton magique qui lui confère 15pts d'Equilibre Mentale supplémentaires). Une vingtaine de jeunes gens des deux sexes (entre 15 et 19 ans) sont enchaînés et étroitement surveillés. Parmi eux il y a trois nouveau-nés. Avant d'entrer dans la salle de cérémonie, les adeptes laissent leurs armes dans le tunnel principal, puis ils allument des torches. Une fois dans la grande salle, ils se mettent à danser au son d'un chant saccadé et violent. Garcia ne tarde pas à psalmodier puis à hurler des incantations d'une voix gutturale, brandissant son bâton de pouvoir. Les adeptes entrent en transe, bougeant et criant, pris de frénésie (Jet d'EM de difficulté 4 / perte de 1 point en cas d'échec).

Si les PJ n'interviennent pas, la cérémonie se déroulera comme prévue. Des victimes sont précipitées dans le gouffre, d'autres sont dévorées par les membres du culte (Jet d'EM de difficulté 5 / perte de 3 points en cas d'échec). Les plus fanatiques se jettent eux-mêmes dans le gouffre. Le grand prêtre égorge les nouveaux nés puis, après avoir couvert la statuette de leur sang,

CTHULHU

La toile du destin

jette les corps aux adeptes qui les dévorent (Jet d'EM de difficulté 5 / perte de 3 points en cas d'échec).

Au bout de deux heures de cérémonie, une créature hideuse sort du gouffre : elle ressemble à une énorme araignée noire et velue de plus de 2,50 m de haut. Elle arbore un étrange visage, vaguement humain, pourvu de petits yeux rouges bordés de longs cils. Elle se déplace dans le hall, tuant, avalant, emprisonnant dans sa toile des adeptes et les victimes (Jet d'EM de difficulté 6 / perte de 5 points en cas d'échec et de 1 point de SAN). Garcia brandit la statuette au-dessus de sa tête et psalmodie de plus belle tandis que les Ouapangas reprennent en coeur : « Atlach-Nacha ! Atlach-Nacha !... » La vision d'horreur disparaîtra ensuite, repue. La cérémonie sera alors terminée. Les adeptes et Garcia s'endormiront sur place, épuisés. Après quelques heures ils s'en iront comme ils sont venus.

Note : Même si les investigateurs arrivent à sortir vivants et sains d'esprit du temple, auront-ils assez de vivres et de munitions pour rentrer et se défendre des attaques des Ouapangas qui voudraient récupérer leur statuette ou venger la mort de Garcia ?

Personnages non joueurs

Garcia

Santé : 7
Seuil de Blessure : 4
Equilibre mental : 12
Armes : -2 (poings), -1 (dague)
Compétences Générales
Bagarre 8, Mêlée 5, Sixième sens 5, Athlétisme 8.

Garcia en serviteur d'Atlach-Nacha

Santé : 10
Seuil de Blessure : 4
Santé mentale : 6
Armes : +0 (morsure)
Armure : -4 (carapace)
Compétences Générales
Bagarre 24, Sixième sens 9, Athlétisme 14.

Le majordome de Garcia

Santé : 6
Seuil de Blessure : 3
Armes : -2 (poings), -1 (dague)
Compétences Générales
Bagarre 6, Mêlée 4, Sixième sens 4, Athlétisme 4.

Le patron de l'hôtel Amazona

Santé : 7
Seuil de Blessure : 4
Armes : -2 (poings)
Compétences Générales
Bagarre 8, Sixième sens 6, Athlétisme 8.

Ses hommes de main

Santé : 6
Seuil de Blessure : 3
Armes : -2 (poings), -1 (dague)
Compétences Générales
Bagarre 6, Mêlée 6, Sixième sens 5, Athlétisme 6.

Les fanatiques ouapangas

Santé : 7
Seuil de Blessure : 3
Armes : -2 (poings), -1 (poignard)
Compétences Générales
Bagarre 7, Mêlée 9, Sixième sens 6, Athlétisme 7.
Ils portent tous une araignée tatouée sur la main gauche.

Ben

Santé : 7
Seuil de Blessure : 4
Armes : -2 (poings), +0 (calibre 45)
Compétences Générales
Bagarre 8, Armes à feu 9, Athlétisme 8.

Les araignées géantes

Santé : 3
Seuil de Blessure : 4
Armes : -2 (morsure + poison*), toile**
Compétences Générales

CTHULHU

La toile du destin

Bagarre 14, Armes de jet 9, Athlétisme 8.

*Si un investigateur est mordu, il doit réussir un jet de Santé de difficulté 5. En cas d'échec perte de 2 points de Santé, incapacité de dépenser des points dans les compétences d'Investigations et -1 dans les compétences Générales durant 12 heures; en cas de réussite perte de 1 point de santé et -1 dans les compétences Générales pendant 6 heures.

**Si une attaque à distance (toile) réussit, l'investigateur doit faire un jet d'Athlétisme de Seuil de Difficulté 4 pour s'extirper de la toile.

CTHULHU

La Toile du destin

Structure du scénario

Après lecture du scénario, nous obtenons la structure suivante sachant que les éléments en noir sont la liste de scène à jouer dans l'ordre. Les scènes en gras sont les scènes principales ([1], [2], [3]...) tandis que la scène [A] est une scène utilisable à une ou plusieurs reprises qui dépend des actions des investigateurs.

